

LO
THE NEW

DE

DYNAMIC



ARMY
MOVES



GAME
OVER



FREDDY
HARDEST



PHANTIS



TURBO
GIRL



FERNANDO
MARTIN

Page = 2004
Pines = Pines
Lis = Tally

INSTRUCCIONES



ARMY MOVES

Protagonista: **DERDHAL**

Derdhal es un miembro del C.O.E., Cuerpo de Operaciones Especiales. Su entrenamiento, que ha durado varios años, le ha convertido en un auténtico líder. Es el mejor. Aunque lo que más domina son los explosivos conoce todas las armas del mundo y controla todas las técnicas de guerra, pudiendo atravesar las líneas enemigas por tierra, mar y aire.

No le teme a nada y no se detiene ante nadie. Tiene una gran sangre fría. Si vas en su contra, tú tranquilo: *ESTAS MUERTO.*

ARMY MOVES




DINAMIC

ARMY MOVES

DERDHAL es un miembro del C.O.E., Cuerpo de Operaciones Especiales. Ha sido entrenado durante largos años para convertirse en un especialista, y ahora es el primero de su promoción. Puede atravesar las líneas enemigas por tierra, mar o aire, domina todas las técnicas de la guerra en la selva, conoce todas las armas y es un experto en explosivos. Por sus características, ha sido escogida para una singular misión. Debe atravesar las líneas enemigas, localizar el Cuartel General de sus oponentes y conseguir el plano de la bomba de partículas que puede convertirse en el arma más destructiva creada por el hombre. La Humanidad no está a salvo mientras no se consigan esas planas. DERRHAL conoce el peligro que entraña la misión y la importancia vital de finalizarla con éxito, pero asume el riesgo y se lanza a una aventura, a un pesadilla de la que es difícil escapar.

FASES DEL JUEGO:
PRIMERA CARGA: Comienzas la difícil aventura a los mandos de un jeep de combate equipada con misiles tierra-aire y tierra-tierra, atraviesas un puente, donde serás atacada por un terrible fuego cruzado y sólo puedes confiar en tu valor y tu sangre fría. Tu primer objetivo debe ser llegar a la base de helicópteros enemiga para robar una de ellos. Cuando consigas apoderarte del helicóptero tendrás que atravesar inhóspitas territorias y medir tus fuerzas en combate aéreo. Si tras todo ello vives para contarla, divisarás el mar. En este momento comienza la búsqueda de una isla llena de jungla pantanosa escondida en el Pacífico, en la que se encuentra el Cuartel General del ejército enemigo.
SEGUNDA CARGA: Cuando encuentres el lugar, saltas a la jungla para internarte en sus peligros acuosos. Si eres veloz y puedes esquivar todas las balas, llegarás hasta la base, atravesarás barracones y puestos de guardia, evitarás todas las granadas que te lancen desde las torretas y, finalmente, conseguirás llegar al Cuartel General. Busca ahora la sala de los Generales, consigue llegar a la caja fuerte, recupera los planos de la bomba de partículas y habrás conseguido salvar el mundo y convertirte en un héroe.

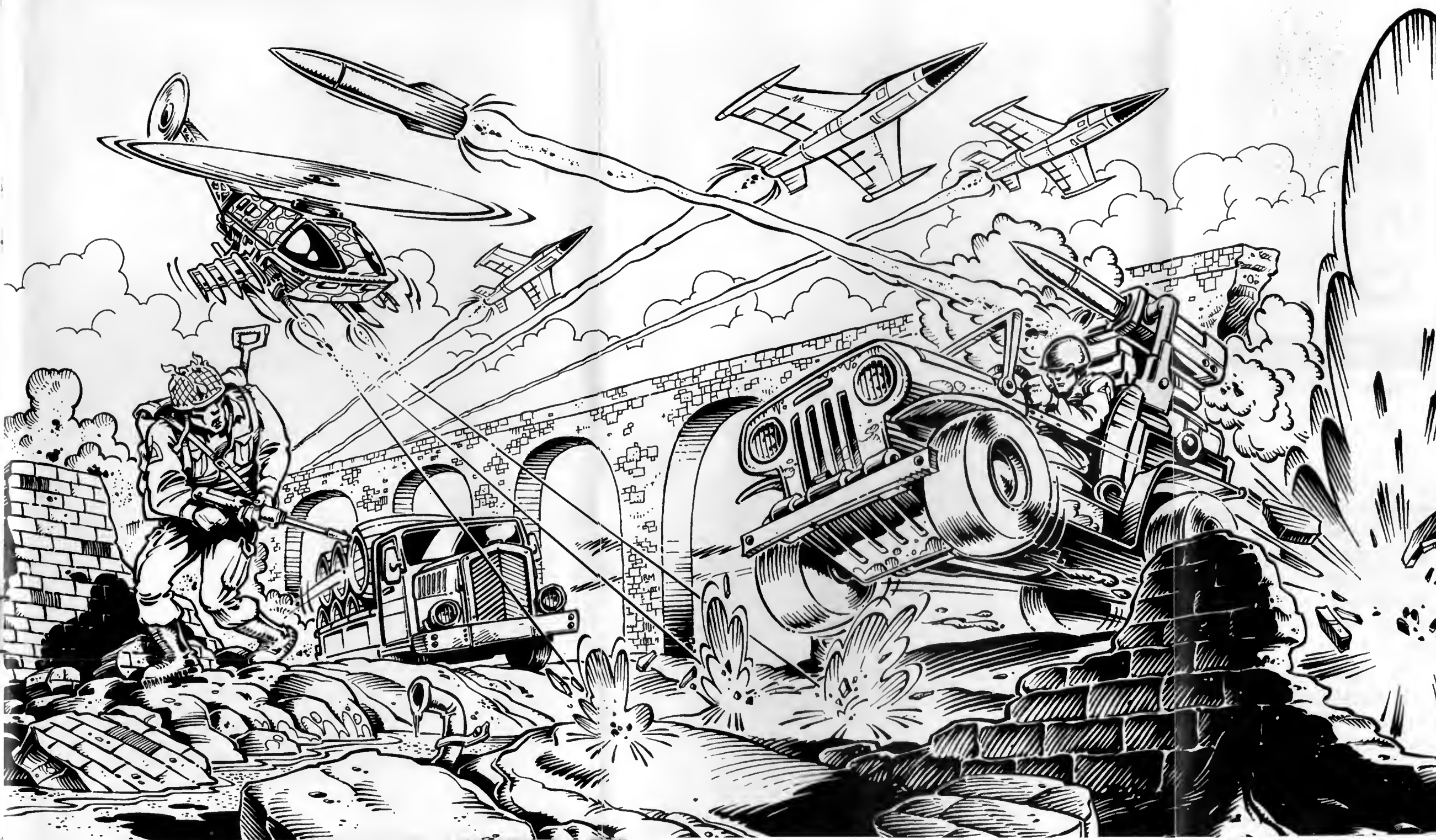
TECLAS DE JUEGO

	Jeep			Helicóptero	•	Soldado	•
Derecha	Acelerar			Derecha		Derecha	
Izquierda	Frenar			Izquierda		Izquierda	
Subir	Salta			Subir		Salta/puerta	
Fuego 1	M. Tierra/Tierra			Fuego 1		M. aire/Tierra	
Bajar				Bajar		Baja/aterrizo	
Fuego 2	M. Tierra/			Fuego 2		M. aire/aire	

Ten en cuenta que el jeep y el helicóptero circulan en sentido contrario. — * Situa en estas casillas tus teclas preferidas.

EQUIPO DE DISEÑO

SP	AMS	MSX	CBM
PROGRAMA:	Victor Ruiz	Victor Ruiz	CONVERSION
GRAFICOS:	V. Ruiz y S. Marga	V. Ruiz y S. Marga	POR
MUSICA:	Manuel Cubeda	Manuel Cubeda	IMAGINE
PRODUCCION:	Victor Ruiz	Victor Ruiz	SOFTWARE
PORTADA:	A. Azpiri	A. Azpiri	A. Azpiri





GAME OVER

Protagonista: **ARKOS**

Arkos no es un hombre. Arkos es una máquina perfecta y su fidelidad hacia GREMLA, tirana de cinco confederaciones de planetas, no se había puesto en duda hasta hace poco tiempo. Ahora Arkos se ha vuelto contra ella y quién mejor que él para destruirla: conoce muy bien el poder de sus terminators y toda la infraestructura de su base. Arkos es una perfecta máquina de destrucción. Es un cerebro electrónico que sólo tiene una orden: acabar con el imperio de la malvada GREMLA.



GAME OVER

En una lejanísima Galaxia perdida en la inmensidad del Universo, una bellísima y malvada mujer había sometido con su inteligencia y un inmenso ejército de TERMINATORS a las cinco confederaciones de planetas situadas más allá de ALFA CENTAURI.

Toda el poder de GREMLA descansaba en la fidelidad casi religiosa de su lugarteniente ARKOS; sin embargo, la inteligencia de este MEGATERMINATOR de combate había evolucionado en las últimas ultraquarks de tal manera que, finalmente, abandonó a GREMLA y se unió a las tropas de infantería sideral, que capitaneaba el general de estrella azul MC KILLER.

La aventura comienza...

Arkos conoce muy bien el poder de combate de las TERMINATORS de GREMLA. Arkas es una máquina perfecta para destruirles. Arkas sólo tiene una orden en su cerebro electrónica: ejecutar la misión.

ENEMIGOS Y PERSONAJES

Los planetas dominados por el poder de GREMLA se encuentran vigilados por un complejo centro de seguridad dirigida por el SISTEMA DE INTELIGENCIA SIDERAL, «NEXUS ZH07».

Ningún detalle escapa a su control. Ninguna formación de turbo-cazas puede pasar inadvertida a su radar de partículas. Nada es desconocida para NEXUS ZH07.

Si la presencia de NEXUS es determinante, no lo son menos la multitud de TERMINATORS que pululan por los planetas de GREMLA. Todas ellas son máquinas creadas para el combate, la búsqueda y la destrucción.

Durante el transcurso de su misión, ARKOS se enfrentará a muchas de ellas, y sólo su rapidez de reflejos podrá evitarle una muerte segura. Si decides embarcarte en esta aventura, deberás enfrentarte a KAIKAS (canguras mutantes), ORCOS (feraces monstruos del planeta DE-DRON), LEISERS-FREISERS (androides autónomas de localización, van provistos de cámara telescópica y cañón de turbo-láser), GARKLAS CLO-NICOS (especialistas en seguir rastros por el pantano), etc.

Toda un mundo repleta de peligros. Toda una aventura para valientes. Toda un reto sólo para héroes.

FASES DEL JUEGO:

GAME OVER tiene dos fases distintas de juego, que corresponden a dos mundos diferentes.

PLANETA-CARCEL: Totalmente informatizada, produce materias primas para el Imperio de GREMLA y está habitada por robots de trabajo y TERMINATORS de seguridad.

PLANETA-PALACIO IMPERIAL: Desde aquí decide el destino de sus súbditos y el orden de sus conquistas. La destrucción de este Palacio es tu meta final; para llegar hasta él tienes que atravesar toda la jungla pantanosa que la rodea.

CONTROLES SOLO JOYSTICK

EQUIPO DE DISEÑO

	SP	AMS	MSX	CBM
PROGRAMA:	Snatcha	Snatcha	P. Sudón y Snatcha	CONVERSION
GRAFICOS:	Snatcha	Snatcha	Snatcha	POR
MUSICA:	—	—	—	IMAGINE
PRODUCCION:	Snatcha	Snatcha	Snatcha	SOFTWARE
PORTADA:	Luis Raya	Luis Raya	Luis Raya	Luis Raya





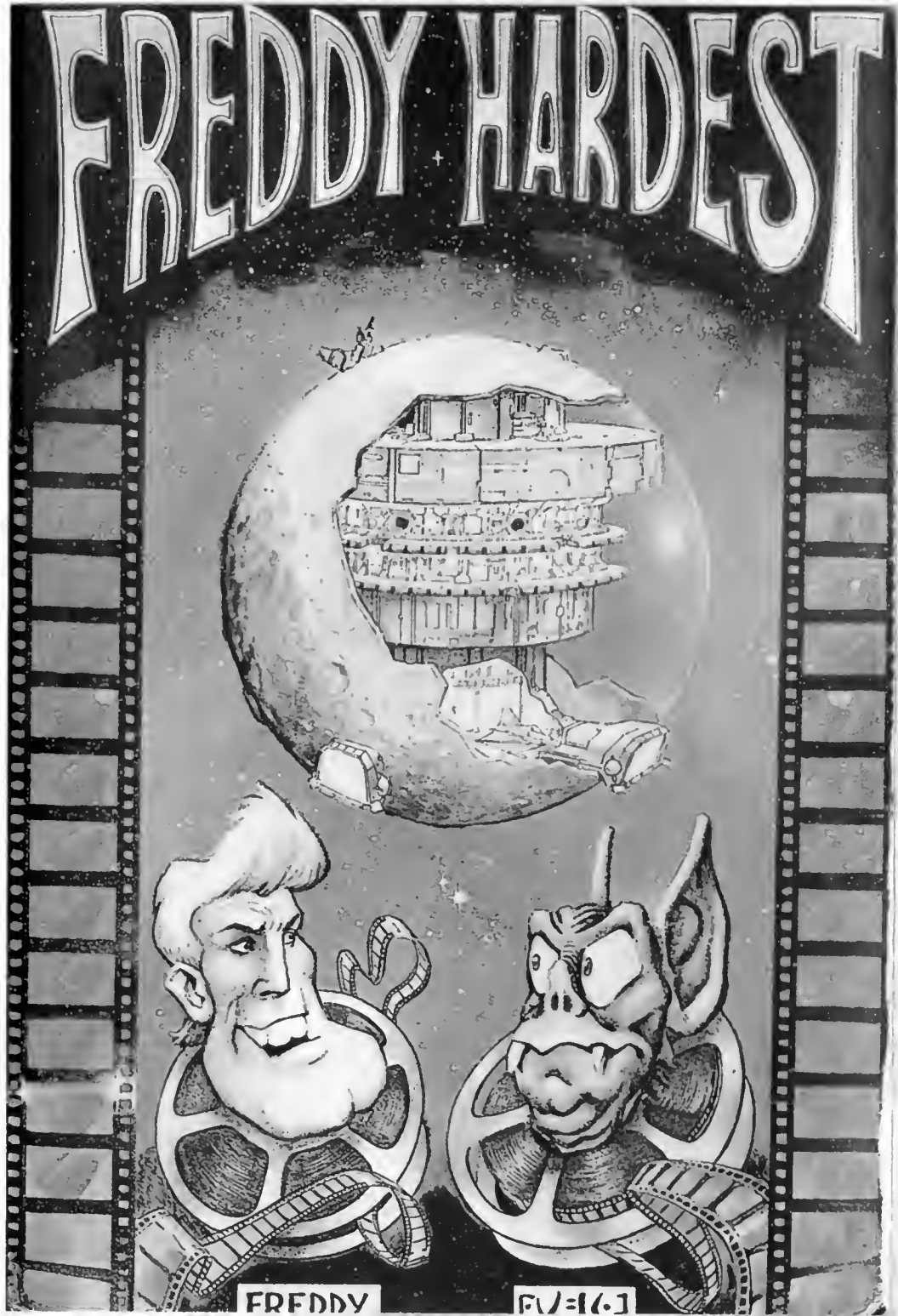
FREDDY

Protagonista: **FREDDY HARDEST**

Freddy Hardest es el guaperas más sideral de toda la galaxia. Además de su éxito con las mujeres es un auténtico degenerado, alcohólico y juerguista que entre fiesta y fiesta comete todo tipo de excesos.

Bajo un estado de embriaguez penoso tomó una de sus depravantes decisiones y se fue a esquivar meteoritos con su supernave último modelo, envidia de todos los «yuppies» de la zona. Así las cosas, sucedió lo que era inevitable y chocó con un meteorito cayendo al planeta TERNAT. Aunque aún tiene resaca Freddy no es mal tipo.

¿Te gustaría ayudarlo?



FREDDY HARDEST

Es el playboy más sinvergüenza de toda la galaxia, heredero de una gran fortuna, lleva una vida disoluta, entregada a borracheras incontroladas, fiestas sin fin y excesos de todo tipo. Tras una de sus últimas «Fiestecitas» y puesta a las mandas de su nave en na muy adecuadas condiciones para pilotar, nuestro playboy sideral se lanza bajo los efectos de la cogerza a jugar contra los meteoritos. Evidentemente su diversión na podía terminar muy bien, chocó contra un meteorito, perdió el control de su nave y fue a estrellarse contra la luna del planeta Terna donde se halla la base enemiga de KALDAR. Magullado pero muerto de risa, salió como pudo de la nave humeante y lentamente fue dándose cuenta de que en aquel satélite na le iban a recibir muy amigablemente. Recuperado ya de su borrachera, Freddy Hardest que aunque na pudiera parecerlo es una de los miembros más inteligentes del Servicio de Contraespionaje de la Agencia SPEA de la Confederación Sideral de Planetas Libres, debe lanzarse a la aventura.

DOBLE CARGA FX

Este programa tiene dos partes, cada una grabada en una de las caras de la cinta. Para jugar a la segunda, es necesaria descubrir el código de acceso que se encuentra al terminar la primera.

PRIMERA CARGA

- Nuestra objetivo es alcanzar la Base Enemiga ubicada al otra extrema del satélite. Durante esta travesía serás atacado por multitud de seres que tendrás que eliminar:
- 1.- OVOIDOIS: Clase de mamíferos de piel venenosa. Un simple roce provoca una muerte instantánea.
 - 2.- ROBOTS VIGIA: Siempre atentos para liquidar a los que intenten atravesar sus zonas de control. Se deslizan por el aire fuera del alcance de tu laser. Desactiva sus circuitos con tu potente patada.
 - 3.- HORMIGOIDES: Viven en los cráteres, se alimentan de los intrusos, pueden atacar convertidos en estructuras quitinasas de forma esférica.
 - 4.- KOPTOS: Derivación genética de las AKAELOES de un sala oja. Tan feos como peligrosos.
 - 5.- SNAKKERS: Son una tribu mutante de serpientes que tienen su habitat en las pazas de aguas fétidas, devoran cualquier cosa que se mueva a su lado.
- Además tendrás que ir atravesando las fajas saltando con destreza sobre las isletas volantes.

ACCIONES FREDDY

Salto: Regulable según el tiempo que se mantenga pulsada el botón. - Patada: Se ejecuta pulsando directamente la tecla de función. - Laser: Pante en posición de fuego agachandate y pulsa la tecla de función.

SEGUNDA CARGA

Una vez en la base para conseguir escapar necesitas rabar una nave en condiciones de vuelo, para la cual es imprescindible: Cargarla de energía. Conectar los sistemas de salto al hiperespacio. Introducir la clave del capitán de la nave elegida cuando el ordenador de abordo nos la indique. La base tiene tres niveles mas un cuarto donde se encuentra el hangar que alberga 4 naves: ROJA, código RO, VERDE, código VE, AZUL, código AZ y BLANCA, código BL. Existen 16 terminales del computador central MICRODIGITAL BN 2003 desde donde podemos averiguar los códigos de los capitanes y conectar los sistemas de salto al hiperespacio. Para cargar de energía la nave debemos localizar las Baterías Nucleares llevarlas a los ascensores de carga marcadas con el símbolo [N] y accionar el sistema desde el terminal de control. Es suficiente conocer el código del capitán de una nave que esté cargada y tenga sus sistemas de salto al hiperespacio activada para bajar a las hangares e introducirse en ella saltando por el hueco de la barandilla. Una vez en la nave, introduce el código del capitán, despegas y... Ten un buen viaje de regreso a casa. ¡¡¡ BUENA SUERTE !!!

ENEMIGOS EN LA BASE

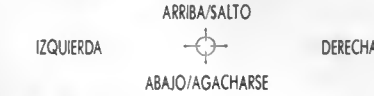
- 1.- MICROSONDAS: Vigilan todas las niveles de la base en busca de posibles intrusos.
- 2.- GABARDA-ROBOTS: Na te fies parecen humanas, pero son asesinos frías como el acero.
- 3.- MORADORES: Son las dueñas y constructores de la base. Mutación humano-reptil de extraña rastra y puntiagudas orejas. Sola podrás eliminarlos en una feroz lucha cuerpo a cuerpo.

ACCIONES FREDDY

Protección: Tecla de función y hacia atrás. Puñetazo: Tecla de función y adelante. Patada: Directamente tecla de función. Laser: Agachate y tecla de función. Ascensores: Paneles de suelo más oscuras, sitúate sobre ellos y pulsa arriba a abajo.

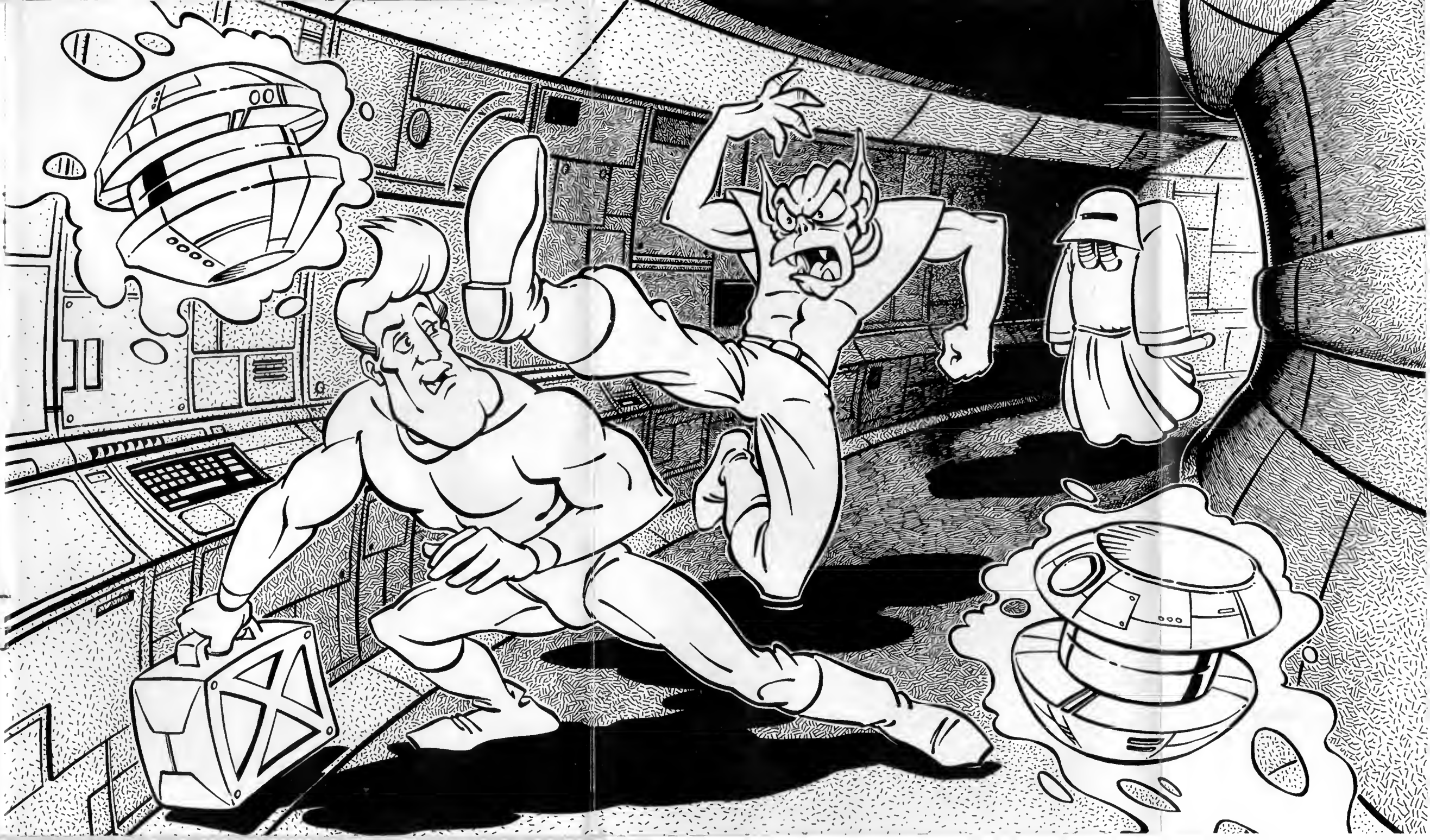
CONTROLES

(Teclas totalmente redefinibles. Joystick compatible).



EQUIPO DE DISEÑO

SP	AMS	MSX	CBM
PROGRAMA: Emilio Salgueiro	Emilio Salgueiro	Pedra Sudán	Fernando Jiménez
GRAFICOS: Luis Rodríguez	Luis Rodríguez	Luis Rodríguez	Javier Cubeda
MUSICA: Javier Cubeda	Javier Cubeda	Javier Cubeda	Javier Cubeda
PRODUCCION: Victor Ruiz	Victor Ruiz	Victor Ruiz	Victor Ruiz
PORTADA: E. Ventura	E. Ventura	E. Ventura	E. Ventura



Cadenas y argallas: Salta para agarrarte a ellos. Podrás subir, bajar o atravesar zonas sin suelo. Túneles pasadizos: Pulsa arriba para entrar en ellos. Teclar ordenadores: Pulsa arriba cuando estés a su lado.



PHANTIS

Protagonista: **COMANDANTE SERENA**

El comandante Serena no es un hombre ni un robot. Es una mujer que une a su valor y pericia unos atributos femeninos poco comunes, como se puede comprobar. Pero su apariencia no debe engañarnos: ella es fría como el hielo, ágil, violenta y con bastantes pocos escrúpulos. ¡Mírala bien de arriba a abajo! ¿te apetece embarcarte con ella y sumergirte en el mundo de Phantis?...



PHANTIS

El Comandante Sereno tiene como misión rescatar a su compañera de expedición capturada en la Luna 4 del Sistema SOTPOK, más conocida como el mundo de PHANTIS, un paraíso insólito habitado por una fauna hostil y una flora exuberante.

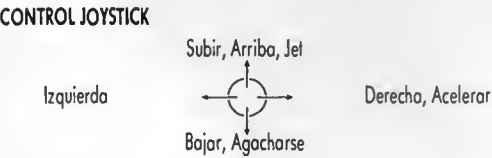
DOBLE CARGA FX:
Este programa tiene dos partes, cada una grabada en una de las caras de la cinta.
Para jugar a la segunda, es necesario descubrir el código de acceso que se encuentra al terminar la primera.

PRIMERA CARGA:
Consta de 4 fases, tu objetivo es aterrizar en el planeta y atravesar el pantano a lamas de tu ADREC CLONICO.
PRIMERA: debes aproximarte a la Luna 4, serás atacada por los hordas Kamikazes de SENOLIZ.
SEGUNDA: sobrevolarás el área volcánica. Evita las cazos de reconocimiento, las bolas de magma incandescente y los misiles tierra-aire de reconocimiento autónomo.
TERCERA: penetrarás en la gruta subterránea que comunica con el pantano. Serás atacada en esta ocasión por SERPIENTES MULTIAPILER que necesitan tres descargos láser en su cabeza para ser detenidos. Aniquila las nebulosas de gas Kriptan y las naves enemigas que patrullan la gruta.
CUARTA: una vez aterrices podrás capturar un ADREC clónico que te permitirá atravesar el pantano. Dispones de una cuchilla fotónica que te ayudará a vencer a los habitantes del pantano que luchan montados en sapos gigantes y pterodáctilos.

SEGUNDA CARGA:
Debes descender a la más profunda de PHANTIS y atravesar 6 niveles diferentes hasta rescatar a tu compañera de la PRISION.
1. **NIVEL SUPERFICIE:** Zona montañosa habitada por «pelatrones siderales», utiliza tu micro-pelotón rebelde para acabar con ellos.
2. **NIVEL BASE ALIENIGENA:** Apodérate del turbo láser de iones y su cargador de pratonas para ir armada a plena potencia.
3. **NIVEL BOSQUE SUBTERRANEO:** Debes encontrar el Medallón de acceso para poder atravesar la Puerta Azul.
4. **NIVEL LAGO INTERIOR:** Escapa de las feroces fauces del Plentosaura que habita las aguas termales del lago, y cuidate también de las pirañas asesinas, hasta llegar al helipuerto.
5. **NIVEL MAGMA:** El helicóptero atravesará la gruta que conduce a la zona volcánica. Evita las burbujas de lava y las desprendimientos de roca magmática.
6. **NIVEL PRISION:** Desintegra a todas las diablas rojas que custodian la milenaria prisión y presenciarás el final de PHANTIS.
¡BUENA SUERTE!

PUNTUACION
Existen 24 enemigos diferentes en PHANTIS. Cada uno de ellos te proporcionará unas puntas determinadas.
En la primera carga cuentas con 4 vidas y una extra cada 25.000 puntas.
En la segunda comienzas con 5 vidas y una extra cada vez que encuentres un corazón.

CONTROL Y MOVIMIENTO
NAVE: Subir, Bajar, Acelerar y Láser.
ADREC CLONICO: Izquierda, Derecha, Cuchilla adelante (dispara), Cuchilla arriba (dispara + arriba).
SERENA: Jet, Agacharse, Derecha, Izquierda, Láser.



Ø Dispara = Láser.

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA:	SP	AMS	MSX	CBM
GRAFICOS:	Carlos Abril	Carlos Abril	Carlos Abril	F. Jiménez
MUSICA:	J. Cubedo y C. Abril	J. Cubedo y C. Abril	Javier Cubedo y C. Abril	Javier Cubedo
PRODUCCION:	Javier Cubedo	Javier Cubedo	Javier Cubedo	Pablo Taledo
PORTADA:	Javier Cubedo	Javier Cubedo	Javier Cubedo	Javier Cubedo
	A. Azpiri	A. Azpiri	A. Azpiri	A. Azpiri





TURBO GIRL

Protagonista: **TURBO GIRL**

Turbo Girl, conocida así no sólo por la moto que pilota, era una modelo de revistas sexy que, harta de su trabajo, decidió ingresar en el ejercito Korg accediendo rápidamente al rango de Teniente en la sección de intervención inmediata. Esta potente y atractiva chica no tiene límites y a los mandos de su megamoto está dispuesta a acabar con los tres «Elder» que interceptan los suministros de la colonia.



TURBO GIRL

TURBO GIRL, conocida así en toda la Galaxia, la más bella mujer y teniente del cuerpo de intervención inmediata del ejército karg, ha sido elegida para cumplir una misión suicida:

Tres «Elder» (extraños seres cibernéticos) interceptan los suministros de la colonia apoyados por un ejército de naves-rabat; ella debe destruirlos.

OBJETIVO:

Atraviesa las distintas fases evitando ser destruida por las naves-rabat y acaba con el «Elder» que vigila cada una de ellas.

FASES:

El juego consta de tres fases muy diferenciadas, y cada una está dividida a su vez en varias partes que permitirán cuando te derriben continuar a partir de la última superada.

FASE 1.- Se desarrolla a bordo de una estación espacial semiabandonada. Tienes que cruzar el laberinto de tuberías que la forman, sorteándalas y evitando las huecas de la estructura que harían que cayeras al vacío. Ten cuidado con las meteoritos.

FASE 2.- Atraviesa el gigantesca y larguísima puente que une la estación espacial con la superficie del planeta. Es antigua, muy antigua, y resulta muy poco segura. Hay partes que se derrumban nada más tocarlos, y si no andas con cuidado...

FASE 3.- El último Elder se esconde en el desierto. Un desierto calcinado, de abrasadores vientos que arrastran gran cantidad de matajas, y que esconde numerosas enemigos.

ENEMIGOS:

Encontrarás muchas naves enemigas en el camino, todas ellas volarán por encima del suelo, por lo que no chocarás más que en el momento en que tu moto esté saliendo, pero tendrás que evitar en toda momento sus disparos.

- 1.- NOKIS. Ligeras, rápidas, especialmente diseñadas para valar en el laberinto de tuberías.
- 2.- METEORITOS. Su contacto es mortal. Abundan en la estación espacial.
- 3.- TROMPOS. Vigias que se desplazan girando con movimientos rápidos e impredecibles.
- 4.- CROTAS. Pequeñas, desarrollan grandes velocidades.
- 5.- MATOJOS. Arrastrados por los tormentas de viento, en el desierto, un contacto resulta fatal.
- 6.- ITRONES. Preparadas para el combate, y especialmente diseñadas para terrenos desérticos.

CONSEJOS:

Cuando te enfrentes al Elder vigia de cada fase, observa los indicadores de energía de la derecha. Descenderán cuando aciertes con tu láser en su punta débil.

VIDAS Y ENERGIA:

Empezarás con 6 vidas, adquiriendo una extra cada 10.000 puntos. Los marcadores de energía de la izquierda, te dicen la que vas perdiendo con cada disparo recibido.

CONTROLES:

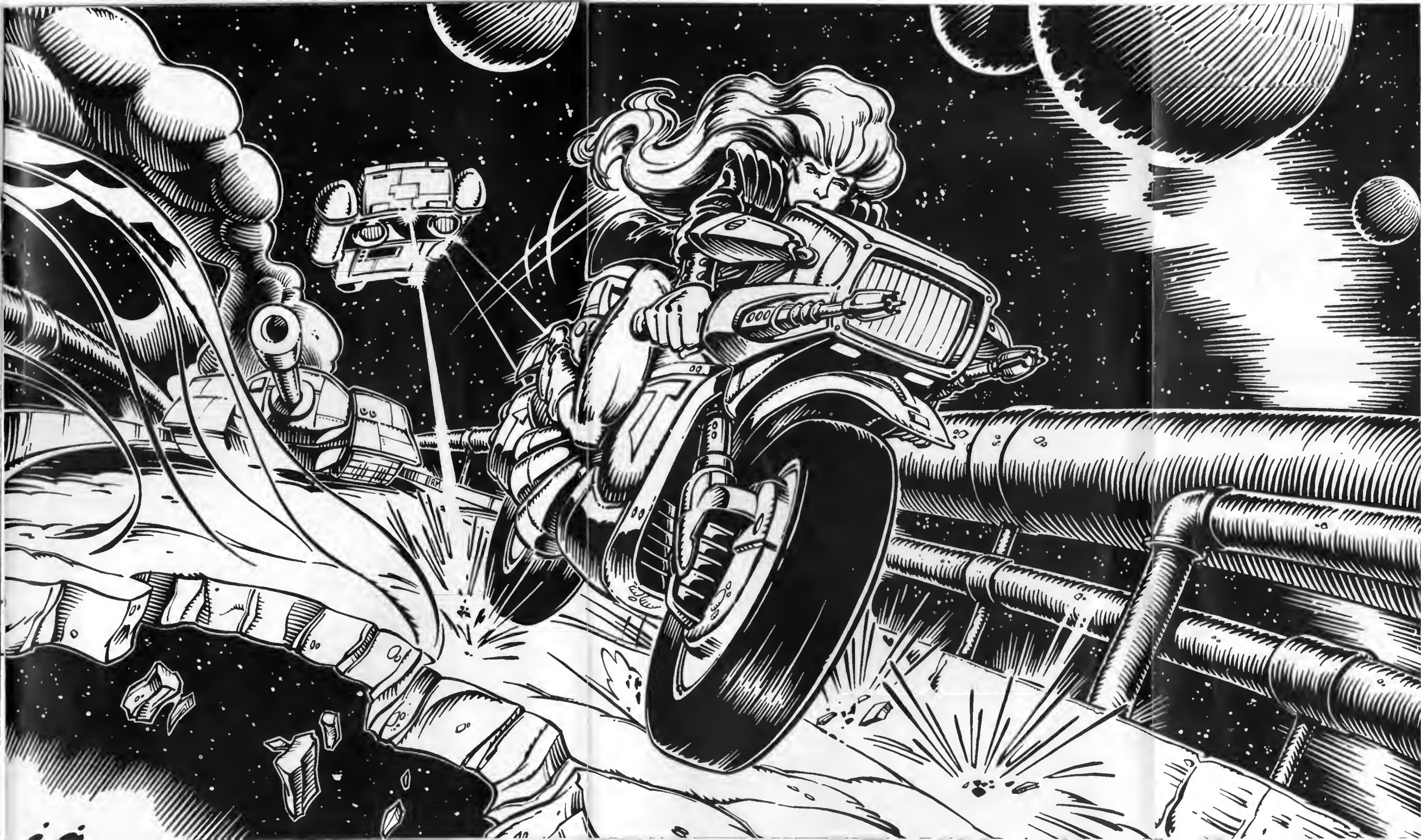
Teclas redefinibles. Si se utiliza joystick, para saltar, hay que usar el SPACE a la tecla que hayas definido.

TECLAS PREDEFINIDAS:

	SP	AMS	MSX
ARRIBA	Q	Q	Q
ABAJO	A	A	A
IZQUIERDA	O	O	O
DERECHA	P	P	P
DISPARO	MAYUSCULAS	CTRL	SHIFT
SALTO	SPACE	SPACE	SPACE
PAUSA	0	0	0
FINAL	1	1	1

EQUIPO DE DISEÑO:

	SP	AMS	MSX	CBM
PROGRAMA:	J. Bravo y J.A. Clavijo	J. Bravo y J.A. Clavijo	J. Bravo y J.A. Clavijo	Pablo Toleda
GRAFICOS:	C. Díez y F. Clavijo	J. Cubeda y Snatcha	C. Díez y F. Clavijo	J. Cubeda y Snatcha
MUSICA:	Javier Cubeda	Javier Cubeda	Javier Cubeda	Pablo Toleda
PRODUCCION:	Victor Ruiz	Victor Ruiz	Victor Ruiz	Victor Ruiz
PORTADA:	Luis Raya	Luis Raya	Luis Raya	Luis Raya





F.M.B.M.

Protagonista: **FERNANDO MARTIN**

Fernando Martín es el mejor jugador de baloncesto español de todos los tiempos. Único hispano que ha logrado acceder al sueño dorado de todos los jugadores del mundo: la NBA, liga profesional de baloncesto norteamericana, donde sólo llegan los elegidos. 205 centímetros de músculos le convierten en un agresivo y fuerte elemento que machaca sin piedad la canasta contraria. Sus títulos y sus logros dicen de él precisamente lo que es: *el mejor.*



FERNANDO MARTIN BASKET MASTER

INTRODUCCION:

Cuando salgas a la cancha te encontrarás nerviosa, preocupada, con deseos de hacer un buen partido y con miedo de fallar los tiros de tres puntos. Imagina que además tienes que enfrentarte a Fernando Martín, a un auténtico número uno, que no va a perdonarte. Todos tus músculos se ponen en tensión, la adrenalina fluye por tus venas y tu cerebro debe averiguar cuáles son los puntos débiles de tu adversaria. El baloncesto es el deporte que mejor conjuga el desarrollo físico del ser humano, según un ordenador especializado en deportes del Instituto Tecnológico de Massachusetts. Fernando Martín Basket Master es una prueba clara de que también el baloncesto puede desarrollar la mente.

OPCIONES:

- 1.- UN JUGADOR: Deberás jugar contra la máquina que simula el juego de Fernando Martín.
 - 2.- DOS JUGADORES: Podrás competir con tus amigos y medir tu habilidad en el BASKET.
 - 3.- NIVEL: Te permitirá seleccionar entre 3 niveles distintos de juego. NOVATO, AMATEUR y NBA, este último es sumamente complejo.
 - 4.- CAMBIAR NOMBRES: Introduce tu nombre en el campo izquierda y si juegas a dos jugadores pon tu nombre en el campo que vayas a jugar.
 - 5.- OPCIONES DE CONTROL: Si vas a jugar contra Fernando Martín selecciona sólo los controles para jugarlo 1.
- En caso de dos jugadores tendrás que elegir distintos controles para cada uno de ellos.
Al redefinir teclas pueden darse combinaciones que provoquen interacciones. La opción teclada predefinido evita este problema.

TECLAS DE CONTROL

AMSTRAD			SPECTRUM		MSX			
	Campo Izquierda	Campo derecha		Campo Izquierda	Campo derecha		Campo Izquierda	Campo derecha
ARRIBA	I	F7	ARRIBA	I	O	ARRIBA	I	▲
ABAJO	O	F4	ABAJO	O	O	ABAJO	O	▼
IZQUIERDA	D	F2	IZQUIERDA	S	H	IZQUIERDA	D	◀
DERECHA	F	F3	DERECHA	D	J	DERECHA	E	▶
TECLA DE CONTROL	Z	F0	TECLA DE FUNCION	Z	M	TECLA DE FUNCION	Z	ENTER/RETURN
REINICIAR: SHIFT x CRT x ESC			REINICIAR: SYMBOL x ENTER x O			REINICIAR: SHIFT x CTRL x ESC		
PARAR: 6			PARAR: 6			PARAR: 6		
PARA SALIR DE LA REPETICION: SPACE			PARA SALIR DE LA REPETICION: SPACE			PARA SALIR DE LA REPETICION: SPACE		

ESTRUCTURA DEL MARCADOR:

- El marcador consta de los siguientes indicadores:
- Base de energía: indica el estado físico del jugador.
- Cantador de personales: indica el número de personales cometidos.
- Indicador de proximidad de balón: cuando aparece un balón estamos en posición óptima para hacernos con el.
- Marcador de tanteo: lleva la cuenta de los puntos.
- Área de mensajes: refleja el nombre del jugador y el tipo de infracción cometida.
- Crona: mide los 5 minutos de cada tiempo.

CONTROL DE LOS JUGADORES:

- 1.- AVANCE Y DIRECCION: Las teclas de control hacen avanzar el jugador en la dirección deseada. Si el jugador no lleva balón, la posición del cuerpo será la de la dirección de avance. Si el jugador lleva balón no cambiará la posición del cuerpo, pero se desplazará en la dirección elegida, la que permitirá cubrir el balón del contrincante. Si llevando el balón queremos cambiar la posición del cuerpo del jugador debemos pulsar la tecla de la dirección elegida y a continuación y sin soltar ésta, pulsar la tecla de función. Una vez el jugador cambie de posición debemos soltar la tecla de función.
- 2.- TIRO: Cuando nos encontremos en posesión del balón podremos efectuar un tiro a canasta de la siguiente forma: Pulsando únicamente la tecla de Función, el jugador saltará; con una segunda posición, el jugador lanzará la bola con el tipo de tiro adecuada a la posición de su cuerpo (gancho, media vuelta, frontal, etc.).
- 3.- MATES: Para realizar un mate debemos estar en el área justa debajo de la canasta. Al pulsar la tecla de Función el jugador se elevará hasta machacar la bola de contra el aro. Durante el ascenso podremos controlar libremente cualquiera de los 8 tipos de mates que queramos efectuar utilizando para ella las teclas de control.
- 4.- ROBO DE BALON: Para robar el balón, acércate al contrario, presiona, vigila sus movimientos y en el momento en que no cubra el balón arrebatáselo pulsando la tecla de Función.
- 5.- REBOTE: Para capturar un rebote debes estar muy atento a la sombra de la bola para detectar la dirección de la misma. Salta y atrapa el balón con la tecla de Función.

ESTRATEGIAS DEL JUEGO:

- 1.- CUBRIR EL BALON: Toda habil jugador debe cubrir el balón en su ataque inmediatamente después de efectuar un robo, para evitar de esta forma perder de nuevo la posición.
 - 2.- DRIBBLING: El control de la posición del cuerpo de tu jugador te permitirá con un hábil cambio de juego «driblar» al contrario y ganar la posición de tiro.
 - 3.- CUBRIR EL AREA: Fernando Martín tiene un punto fuerte en machacar bajo el aro; si se te escapa, corre a cubrir el área y obligale a tirar de lejos.
 - 4.- TAPONES E INTERCEPCIONES DE BALON: Mantente atento al tiro de fuera de Fernando Martín, acércate y conséguelos interceptar una canasta casi segura.
 - 5.- DISTANCIA DE TIRO: Está en relación directa con la efectividad, arriesgale a tirar más allá de la línea de 6,25.
 - 6.- CANSANCIO Y ENERGIA: Aprovecha tus momentos de máximo energía y recupera fuerzas cuando te encuentres débil. Intento cansar al contrario, la efectividad en el tiro está en relación con el cansancio, y recuerda, no podrás machacar si estás agotado.
- Vigila el nivel de energía en la barra indicadora del marcador.

INFRACCIONES: El programa contempla las siguientes infracciones: dobles, campo atrás, fuera y personal. Evita cometer cualquiera de ellas.
PERSONALES: Se pueden cometer tanto en ataque como en defensa. En ataque debes evitar desplazar al contrario al entrar a canasta, sobre todo en los mates, cuando el contrario defiende su área.
En defensa debes evitar el robo de balón cuando el contrario la está cubriendo, nunca entres por detrás.

REPETICIONES: Siempre que se efectúe un mate se presentará la repetición de la jugada en visión ampliada y a cámara lenta.
DESCANSO/ESTADISTICA Y FIN DEL JUEGO: El partido consta de dos periodos de 5 minutos de tiempo real separados por un descanso. En el descanso y al final del encuentro aparecerá en pantalla la tabla estadística de porcentajes y resultados de cada jugador. El juego puede finalizar también por expulsión de algún jugador por acumulación de personales, lo que impedirá ganar el partido, aunque posea mayor tanteo.

EQUIPO DE DISEÑO	SP	AMS	MSX	CBM
PROGRAMA:	Paco Martín	Paco Martín	Paco Martín	CONVERSION
GRAFICOS:	J. Martín	J. Martín	J. Martín	POR
MUSICA:	Manuel Cubedo	Manuel Cubedo	Manuel Cubedo	IMAGE
PRODUCCION:	Victor Ruiz	Victor Ruiz	Victor Ruiz	SOFTWARE
PORTADA:	Angel L. González	Angel L. González	Angel L. González	Angel L. González



INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM DISCO

1. Conecta el SPECTRUM + 3.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargar.
4. Pulsa ENTER.
5. Pulsa el número del programa que quieres cargar.
6. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD DISCO

1. Conectar el AMSTRAD.
2. Inserta el disco.
3. Teclea CPM y pulsa ENTER.
4. Pulsa el número del programa que quieres cargar.
5. El programa se cargará automáticamente.

MSX DISCO

1. Conecta el MSX.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESET.
4. Mantén pulsada la tecla de control hasta que aparezca el menú.
5. Pulsa el número del programa que quieres cargar.
6. El programa se cargará automáticamente.

SPECTRUM 48K +

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con salida EAR del cassette.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el cassette.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no la hace, repetir la operación con distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3

1. Selecciona con el cursor la opción 48 BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K + (Ten en cuenta que en el +2 está ya ajustada el volumen).

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el cassette.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Teclea I TAPE y pulsa RETURN. (La I se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

COMMODORE 64

1. Asegúrate de que el cable del cassette esté conectado al COMMODORE.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el cassette.
4. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 128

1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones del COMMODORE 64.

MSX-MSX 2

1. Conecta el cable del cassette según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Teclea LOAD "CAS:" y pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el cassette.
5. El programa se cargará automáticamente.

GARANTIA

DINAMIC garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. La garantía finaliza en la fecha que el producto quede descatalogado y se agoten las existencias. Este programa está fabricado de acuerdo a los más elevados niveles de calidad técnica. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa, y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a:

DINAMIC, PZA. DE ESPAÑA, 18 TORRE DE MADRID, 27-5
28008 MADRID

A vuelta de correo le enviaremos una nueva copia totalmente gratis.

PROGRAMADORES

¿Has hecho algún programa? ¿Eres diseñador gráfico?

Animáte, envía tu trabajo en una cassette y recibirás nuestra respuesta.

COPYRIGHT 1988 DINAMIC

PROHIBIDA LA REPRODUCCION, RADIODIFUSION, TRANSMISION,
ALQUILER O PRESTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACION
EXPRESA ESCRITA DE MICRODIGITAL SOFT, S. A.
DINAMIC ES UNA MARCA REGISTRADA POR MICRODIGITAL SOFT, S. A.

